



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya.

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di kalangan pelajar. *Game online* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa dimainkan dua orang, sedangkan sekarang *game* bisa langsung dimainkan 100 orang bahkan lebih dalam waktu bersamaan. Bukan hanya di komputer atau warnet-warnet saja bisa bermain *game online*, tapi dengan *gajged/smartphone*, bisa menggunakannya untuk bermain *game online*.

Game online mempunyai dampak positif dan negatif, tergantung pemakainya, tapi kenyataannya lebih cenderung ditemukan dampak negatif, yaitu:

1. Meninggalkan shalat. *Game* ini menarik para pemain untuk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik. Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.
2. Membangkang kepada orangtua. Beberapa dari anak-anak menghabiskan hampir seluruh harinya di depan komputer/gadget.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka, lebih memilih game. Ini membuat mereka membangkang orang tua, dan tidak menuruti perintahnya supaya mereka tidak perlu meninggalkan game mereka. Begitu juga halnya pada orangtua yang berada di sekolah yaitu guru.

3. Menciptakan perselisihan dan masalah antarteman. Mereka yang memainkan game-game ini dengan teman-teman mereka di warnet/smartphone melihat bahwa beberapa game ini mengorbankan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seorang teman memutuskan hubungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu game. Mereka menunjukkan bagaimana game itu yang pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi, yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan. Sumpah serapah, dan ulgaritas yang terjadi antara competitor biasanya, serta sikap keras kepala saat bermain, yang mengarah kepada rusaknya hubungan antarmuslim.¹

Menurut Delfabro dan Griffiths dalam penelitian Elna Yუსlaini Siregar dan Rodiatul Hasanah Siregar dalam jurnal psikologi mengatakan bahwa orang yang mengalami kecanduan *game* memiliki kriteria², yaitu mengurangi obrolan, dalam hal ini ketika temannya asik mengobrol, dia juga asik dengan bermain *game*, maka temannya akan terabaikan dan ketika temannya meminta bantuan. Marah ketika temannya mengganggu disaat sedang bermain, berbohong kepada keluarga/orang lain, di lingkungan sekolah yaitu berbohong kepada guru dan kepada teman. Dan akan melakukan pencurian, seperti paket habis akan melakukan apa saja demi bermain, termasuk mencuri ID teman.

Sikap yang muncul diakibatkan dari kecanduan *game online*, seperti marah, berbohong kepada keluarga, guru, teman, dan melakukan pencurian.

¹Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016), h. 49.

²Elna Yूसlaini Siregar. Rodiatul Hasanah Siregar, "Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction", Jurnal Psikologi, Vol. 9, No. 1, 2013, h. 19.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini tentu menunjukkan bahwa seseorang yang kecanduan bermain *game online* akan berpengaruh pada akhlak (akhlak tidak baik).

Menurut penelitian dari Soleman, seseorang yang kecanduan *game online* dapat berakibat hubungan dengan teman atau keluarga jadi renggang, karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan individu hanya pada *game online* saja sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, yaitu dalam hal ini di lingkungan sekolah.³

Akhlak menurut Rachmat Djatnika adalah jatuh bangunnya, jaya atau hancurnya, sejahtera atau rusaknya suatu bangsa, masyarakat dan negara tergantung kepada bagaimana akhlaknya. Apabila akhlaknya baik aka sejahteralah lahir batinnya, akan tetapi apabila akhlaknya buruk, rusaklah lahir batinnya.⁴ Akhlak adalah perilaku sehari-hari yang dicerminkan dalam ucapan, sikap, dan perbuatan.

Dalam berbagai literatur tentang ilmu akhlak Islami, dijumpai uraian tentang akhlak secara garis besar dapat menjadi dua bagian, yaitu akhlak yang baik (al-akhlaq al-karimah) yaitu berbuat adil, jujur, sabar, pemaaf, dermawan dan amanah, sedangkan akhlak yang buruk (akhlaq mazmummah) yaitu berbuat zalim, berdusta, pemaarah, pendendam, kikir, dan curang.⁵ Menyempurnakan sikap dan tingkah laku manusia baik individu maupun kelompok yang sesuai dengan syariat Islam bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan. Dalam menjalani kehidupan ini, manusia selalu mengalami

³https://repository.uksw.edu/bitstream/T1_802007108_Full_text.pdf. Diakses 16 April 2018 Pukul 13.00

⁴Rachmat Djatnika, *Sistem Etika Islam (Akhlak Mulia)*, (Surabaya: Pustaka Islam, 1987), h. 11.

⁵Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perubahan, salah satu diantaranya termasuk akhlak dalam pergaulan sehari-hari.

Penulis mengadakan penelitian di SMA Negeri 9 Pekanbaru, karena berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah yaitu guru Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwasanya siswa dibolehkan membawa *smartphone* ke sekolah untuk mempermudah siswa dalam menghubungi orangtuanya, karena banyak siswa yang diantar jemput oleh orangtuanya, lalu bisa menelponnya ketika sakit. Mempermudah siswa dalam masalah belajar, jika mengalami kebuntuan atau sebagai media dalam belajar, dan lain sebagainya. Tetapi hal ini disalah gunakan, justru dimanfaatkan siswa untuk bisa bermain game. Siswa-siswi yang bermain *game online*, kebanyakan menjadi candu. Oleh sebab itu memberikan dampak negatif yaitu siswa menjadi malas memperhatikan pelajaran dan hubungan sesama teman menjadi tidak baik.

Berdasarkan studi pendahuluan, yaitu melalui hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru. Adapun gejala-gejala yang menunjukkan tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi, gejala-gejala tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa ada bermain game online ketika jam pelajaran berlangsung
2. Siswa tidak berkonsentrasi ketika proses belajar mengajar berlangsung
3. Siswa bermain game online di saat tidak ada guru masuk ke dalam kelas
4. Siswa bermain game di jam istirahat
5. Siswa bermain game secara bersamaan di dalam lokal ketika jam istirahat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru memiliki siswa-siswi yang berlatar pendidikan yang berbeda-beda sebelumnya. Namun jika diamati dimulai dari jam kedatangan ke sekolah hingga jam pulang sekolah, kebanyakan siswa memiliki akhlak yang baik.

Ketika diamati, penulis menemukan gejala-gejala bahwasanya siswa-siswi di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru memiliki akhlak yang baik. Adapun gejala-gejala adalah sebagai berikut:

1. Siswa berbicara sopan dengan guru
2. Siswa menyapa guru ketika bertemu di lingkungan sekolah
3. Siswa menyalami gurunya ketika bertemu di lingkungan sekolah
4. Siswa menghargai sesamanya
5. Siswa berbicara sopan dengan temannya
6. Siswa tidak memilih teman dalam bergaul
7. Siswa tidak mengejek temannya

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang bermain *game online* yang sering dilakukan oleh para pelajar khususnya di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru terhadap akhlak yang dimiliki siswa-siswi tersebut dengan judul “Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Akhlak Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru”

B. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap judul ini, agar tidak terjadi kesalah pahaman, maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Kecanduan *Game Online* adalah sebuah perilaku kompulsif atau seseorang seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, dan memiliki rasa ketergantungan terhadap permainan komputer yang dimainkan melalui jaringan internet. Seseorang yang sering bermain *game online* yaitu dalam satu hari sekitar 5-6 jam.⁶ Jadi pengertian kecanduan *game online* menurut penulis adalah seseorang yang telah bergantung dan tidak bisa lepas dari bermain *game online*, dilakukan terus-menerus, jika tidak memainkannya, maka dalam dirinya ada sesuatu hal yang terasa kurang.
2. Akhlak adalah berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak dari kata *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat.⁷ Dalam *Ensiklopedi* pendidikan dijelaskan bahwa akhlak itu adalah budi pekerti, watak, kesusilaan (kesadaran etik dan moral) yaitu kelakuan yang baik yang merupakan akibat dari sikap jiwa yang benar terhadap khaliknya dan terhadap sesama manusia.⁸ Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan akhlak adalah tingkah laku yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah.

⁶<https://repository.uksw.edu/bitstream>, diakses pada 07 Maret 2018, Pukul 20.00 wib.

⁷Nasharuddin, *Akhlak*, (Jakarta: Rajawali Pers: 2015), h. 206.

⁸Soeganda Poerbakawadja, *Ensiklopedi Pendidikan*, (Jakarta: Gunung Agung, 1979), h. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan penulis menurut penegasan istilah di atas adalah kecanduan *game online* dengan akhlak. Pengertian judul ini secara keseluruhan adalah: “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Akhlak Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru.”

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang, masalah pokok dalam kajian ini adalah:

- a. Bagaimana tingkat kecanduan siswa bermain *game online*?
- b. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*?
- c. Apa saja usaha dari pihak sekolah dan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online*?
- d. Apa dampak kecanduan *game online*?
- e. Bagaimana hubungan kecanduan bermain *game online* dengan akhlak siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru?

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang menyangkut penelitian ini, maka penulis memfokuskan pada “Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Akhlak Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru.”

3. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan diteliti, yaitu: apakah ada hubungan yang signifikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara kecanduan bermain *game online* dengan akhlak siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan akhlak siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- b. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang karya ilmiah serta sebagai sarana mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang bisa mengajar dan mendidik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Bagi Guru, sebagai salah satu masukan untuk bisa mengawasi kegiatan siswa dan membentuk akhlak siswa ke arah yang lebih baik.
- d. Bagi sekolah, sebagai informasi untuk Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru tentang kecanduan *game online* dengan akhlak siswa.